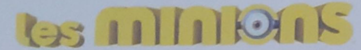
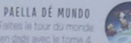


N°4357 • 13 OCTOBRE 2021 • 2,70 €
SPIROU
FIN DE PARTIE POUR LOUCA ?

Scénario LAPUSS'
Dessin & Couleur COLLIN







PAELLA DÉ MUNDO
Faites le tour du monde en gags avec le tome 4.









Scénario FABCARO

L'ÉDITO

Dessin FABRICE ERRE
Couleur SANDRINE GREFF







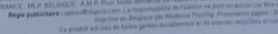






LE SOMMAIRE

+ ENCART POUR LES ABONNÉS : Livret Le pouvoir de la cuisine



SPIROU n°4357 du 13/10/2021. ISSN 07718071. Commission paritaire : 1217 U 82535. Hebdomadaire édité par les Éditions Dupuis. R.P.M. 0429.160.563. Dépôt légal : 4e trim 2021. © Dupuis, 2021.
Rédaction et siège social : 52, rue Destrée, B-6001 Marcinelle. Tél. : +32 (0)71 600 500 - spirou@dupuis.com. **Éditeur responsable :** Julien Papelier - 52, rue Destrée, B-6001 Marcinelle. **Directeur de la publication :** Frédéric Niffle.
Rédacteur en chef : Morgan Di Salvia. **Secrétaires de rédaction :** Laure Bavay, Adrien Vinex, Coline Strijthagen. **Rédacteurs :** Paul Salis, Damien Perez. **Correcteurs :** ... **Directeur éditorial :** Stéphane Beaujean. **Marketeurs :** ...
Graphistes : Frédéric Niffle, Julien Marlière. **Secrétaires administratives :** ...
Abonnement : spirou@edils.fr - BELGIQUE : Spirou 52 rue Destrée, 6001 Marcinelle. Tél. : +32 (0)71 600 500 - FRANCE/ETRANGER : Spirou B250 - 60643 Chantilly Cedex. Tél. : +33 (0)3 44 62 52 92.
Distribution : FRANCE : MLP. BELGIQUE : A.M.P. Pour toute demande de réassort, les diffuseurs de presse s'adresseront à leur agence de messagerie. Les anciens numéros ne sont pas disponibles.
Régie publicitaire : spirou@dupuis.com. La responsabilité de l'éditeur ne peut en aucun cas être engagée par le contenu des publicités. **Fabricant :** Jérôme Flament.
Imprimé en Belgique par Moderne Printing. Provenance papier : Belgique. Taux de fibres recyclées : 0%.
Ce produit est issu de forêts gérées durablement et de sources recyclées et contrôlées. **Marges :** ... **Couverture :** Bruno Dequier.

PEFC



Les joueurs clés de *Game Over*

Louca va-t-il remporter son tournoi d'e-sport ? Et parviendra-t-il à échapper au tueur qui le traque ? Les réponses à ces questions brûlantes vous attendent dans *Game Over*, album sifflant la fin du deuxième cycle de *Louca*, dont BRUNO DEQUIER vous présente les joueurs clés !

Louca

> Louca va mouiller le maillot, dans le final de ce deuxième cycle ! Car Game Over est placé sous le signe de l'action à cent à l'heure ! Action virtuelle avec la fin du tournoi d'e-sport, qui va obliger Louca à se dépasser pour vaincre l'équipe des Hat Tricks. Mais aussi action réelle, avec Brane le tueur qui se rapproche de plus en plus de sa cible... J'ai utilisé pour Game Over une narration très cinématographique - un héritage de mon travail dans le storyboard et l'animation. Il va se passer des choses graves et importantes dans cet album que j'ai en tête depuis le début de la série. Game Over sera un point de rupture. Louca restera Louca, mais en sortira profondément changé, ce qui fera fortement évoluer le scénario...

Le père de Louca

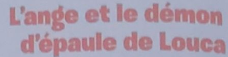
> J'aime beaucoup le père de Louca ! Car oui, c'est une ordure, mais pas que... Seules les séries offrent assez d'espace pour construire ce genre de personnage ni tout noir ni tout blanc, dont on ne sait jamais s'ils sont des salauds ou des héros cachés. J'ai donné au père de Louca un côté très réaliste, afin de lui faire incarner le monde sérieux des adultes, en opposition à celui, plus cartoonesque, des ados. Mais derrière sa façade lisse, ça se bouscule à l'intérieur... Il va d'ailleurs pleinement le révéler dans Game Over, où il sera contraint à des choix qui changeront à jamais sa vie et celle de son fils...

Julie

> J'ai beaucoup de respect pour la cause féministe, que je soutiens totalement. Mais je trouve qu'un peu de mesure ne nuit pas, lorsque l'on veut faire passer certains messages. Julie n'est donc pas un stéréotype de femme forte, juste une fille avec ses faiblesses et ses forces, mais qui sait mener sa vie seule ! J'avais besoin de l'aimer pour que Louca l'aime lui aussi. Elle ressemble d'ailleurs beaucoup à ma femme, avec laquelle elle partage, par exemple, son grain de beauté. Dans Game Over, Julie va prendre une décision importante, à laquelle Louca ne s'attend pas !

Brane

> Brane, dans cet album, va se révéler plus "Terminator" que jamais et multiplier les tentatives de meurtre sur Louca. C'est un tueur professionnel, sans état d'âme ni affect. Un personnage fait pour incarner le danger, et que j'ai construit sans lui donner de facette positive. Physiquement, j'ai donné à son visage une forme de tête de mort en y plantant un regard triste surmonté de sourcils froncés. Ça en fait un mec sans âme, comme mort à l'intérieur. On m'a fait remarquer que Brane ressemblait un peu à un tueur dans la série Soda. Mais il s'agit d'un pur hasard ! D'ailleurs, j'ai acheté les albums de cette série du regretté Tome, que j'adorais, afin de me faire mon idée !

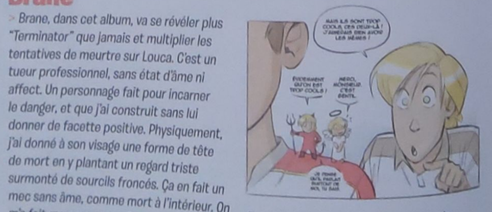


L'ange et le démon d'épaule de Louca

> Je cherche, pour chaque album, la petite nouveauté qui amusera les lecteurs. Ici, Louca va se retrouver avec un ange et un démon sur l'épaule, qui vont essayer de l'influencer dans ses décisions. Il s'agit d'un procédé classique, dans le dessin animé. Sauf qu'ici l'ange et le démon auront la tête de Nathan ! Normal, puisque Nathan est le guide spirituel de Louca depuis le début de la série. Nous avons tous ce genre de débat interne. Et ces deux personnages vont aider Louca à s'affirmer, à s'aimer lui-même, condition indispensable pour aimer les autres. Game Over a beau être un album dramatique totalement assumé, il me semblait intéressant d'y apporter quelques touches de légèreté...

Nathan

> L'ange et le démon d'épaule de Louca permettront de voir un peu plus Nathan, assez absent de cette fin de cycle, puisqu'il ne peut guère aider Louca dans sa compétition d'e-sport. Mais la dernière partie de Game Over le remettra au cœur de l'action.



Et ce sera encore plus flagrant dans le prochain album, qui lui sera entièrement consacré et explorera son mystérieux passé... D.P.

➜ Découvrez la suite de l'interview sur spirou.com

Scénario & Dessin
BRUNO DEQUIER



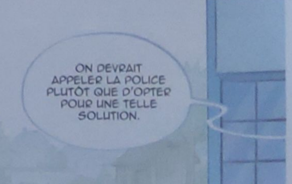
Couleur
YOANN GUILLO













Game Over

DANS QUOI AS-TU EMBARQUÉ NOTRE FILS ?
BLAM
PUISQUE JE TE DIS QUE JE N'Y SUIS POUR RIEN. LOUCA S'EST MIS DANS DES PROBLÈMES QUE TU NE PEUX PAS IMAGINER.
ARRÊTE TON BARATIN, JE NE TE CROIS PAS ! TES MAGOUILLES ONT EU RAISON DE NOTRE MARIAGE, J'ESPÈRE QUE ÇA NE NOUS COÛTERA PAS...
... LA VIE DE NOTRE FILS !
VOUS VOUS DISPUTEZ À CAUSE DE LOUCA ?
MAIS NON, ANTIN. ON A JUSTE DES DISCUSSIONS DE GRANDS AVEC TON PAPA. IL N'Y A AUCUN PROBLÈME AVEC TON GRAND FRÈRE, NE T'INQUIÈTE PAS.
MAIS DIS-MOI PLUTÔT, EST-CE QU'UN PETIT GOÛTER TE FERAIT PLAISIR ?
OUI !
ET APRÈS, ON INVITE TON COPAIN ANTO À VENIR À LA MAISON ?
OUIIIIIIIII !
ALLEZ, RETOURNE DANS LE SALON, MON AMOUR. JE T'APPORTE TON GOÛTER TOUT DE SUITE.
MERCI, MAMAN !

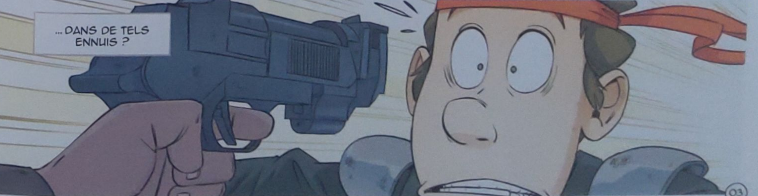
RÉSUMÉ : Louca est à deux doigts de réussir à mettre sur pied un nouveau club de foot. Si l'équipe qu'il a formée avec Adel et Julie parvient à battre celle de Kilian et Joe aux E-Sport Masters, les deux anciens joueurs du lycée Quanfrin rejoindront son club. Mais Louca doit aussi faire face au terrible tueur à gages qui le poursuit inlassablement depuis qu'il mène l'enquête sur la mort de Nathan...












TU CROYAIS SINCÈREMENT QUE T'AVAIS LA MOINDRE CHANCE DE T'EMPARER DE MON VÉHICULE ?
TU NE SAIS PAS À QUI TU AS AFFAIRE !


TU N'Y CONNAIS APPAREMMENT RIEN EN E-SPORT, CAR JE NE SUIS PAS LE PREMIER VENU.


JE SUIS L'UNE DES FIGURES EMBLÉMATIQUES DES E-SPORT MASTERS ...


TU AS DEVANT TOI LE CÉLÈBRE LEADER DE L'ÉQUIPE DES...




HA HA ! TU AS RAISON DE FUIR, CAR...




BIEN JOUÉ, LOUCA ! MAINTENANT FAUT PAS TRAÎNER, PARCE QUE...
LOUCA ! QU'EST-CE QUE TU FAIS !?


C'EST CHAUD POUR NOUS, ON SE FAIT RATTRAPER PAR LA LIMITE DU TERRAIN !
ON NE VA PLUS TENIR TRÈS LONGTEMPS, ALORS DÉPÊCHE-TOI, BON SANG !!!


MINCE, AVEC TOUT ÇA, JE LES AVAIS PRESQUE OUBLIÉS, MOI.
FAUT QUE JE FASSE VITE !


J'ESPÈRE QUE TU MARCHES ENCORE, TOI !

BROM
YES !


TENEZ BON ! J'ARRIVE !
VRAOM
JE VAIS VOUS SAUVER !


NON ! ON N'Y ARRIVERA PAS ! C'EST TROP TARD, C'EST FINI POUR NOUS !


AAAAAAAAAAHHH
COURAGE, LOUCA ! ON COMPTE SUR TOI, TU VAS Y ARRIVER !

















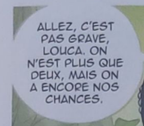




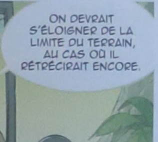
OK, TU AS PERDU QUELQUES DENTS, MAIS PEUT-ON PARLER DE MALÉDICTION AVEC UN ARRÊT PAREIL ?











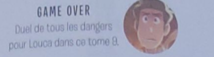
















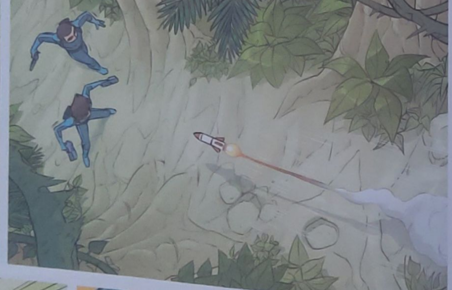
















Scénario CAUVIN
Dessin BERCOVICI
Couleur LEONARDO

Les femmes en blanc













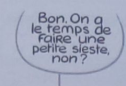


CAUVIN & BERCOVICI

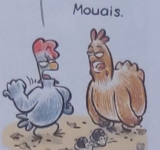
Scénario Dessin & Couleur
ARMELLE

Les Poulettes

Rendons-nous à l'évidence, le seul sport qui te corresponde est le sport de canapé...
Une petite course de cagots?
Je parie sur le Rayé. S'il arrive le premier, je gagne les deux.
Pari tenu!

























NOS LECTEURS ONT DU TALENT !

LE ROBOT MAISON

Giulia (8 ans) et Manora (10 ans), un peu aidées par leur papa Stéphane, nous présentent ED un robot capable de lire *Spirou* !

Comment avez-vous réagi quand vous avez vu le concours dans *Spirou* ?

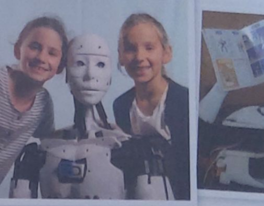
MANORA On s'est dit qu'on avait une chance de gagner, parce qu'on avait un robot qui savait faire des choses.

GIULIA On a commencé à le construire avant le concours, mais on a rajouté des fonctions.

Quelle est son histoire ?

G. C'est mon papa qui a voulu faire ce robot, et nous, on a décidé de l'aider.

M. Avec ma sœur, on a fait des soudures, du câblage, assemblé certaines pièces, et je me suis occupée de l'imprimante 3D. Papa nous expliquait comment faire. Le plus difficile, c'était de brancher des petits câbles à l'intérieur.



Tu es ingénieur, Stéphane ?

STÉPHANE Oui, en informatique, et passionné de robotique. Pendant le confinement, j'avais acheté une carte Arduino® qui permet aux enfants de développer des projets électroniques. Je leur ai appris les bases, comme faire fonctionner un petit servomoteur. Puis on a eu envie d'un projet plus sympa, et on s'est lancé dans ce robot.

Qu'est-ce qu'il peut faire ?

G. Il peut bouger les doigts et la tête, un peu lever les bras et détecter les choses.

M. Il peut lire *Spirou*. Il est capable de reconnaître les objets qui sont dessinés ou les personnages. Par exemple, si on lui montre une tasse, sur son écran, il va l'entourer d'un cadre, et il mettra au-dessus le mot "cup" ("tasse" en anglais).

Pourquoi s'appelle-t-il ED ?

G. Ça vient du nom de la société de mon papa, ExpressDesk. Ça fait ED.

Qu'aimeriez-vous qu'il sache encore faire ?

M. Nettoyer les boîtes à tartines de l'école !

G. Moi, je voudrais qu'il puisse faire à manger !

Vous allez l'améliorer ?

M. Oui, on travaille toujours dessus. Récemment on l'a programmé pour qu'il bouge ses doigts et ses yeux. D'ailleurs, ça fait un peu peur ! Une fois, je suis passée devant lui, et d'un coup, il a tourné sa tête et m'a suivie du regard !

Ça vous fait quoi d'avoir gagné le concours ?

M. Moi, j'ai sauté de joie ! Giulia, elle, était stressée par l'interview ! P.S.

→ Un grand bravo aux quatre autres lauréats du concours *Créez un robot* (n°4332) : Frégan Ancrenaz Bernard, Timéo Pincemin, Bernard Goetz et Jean-Noël Pédeutour, dont vous pouvez découvrir les réalisations sur www.spirou.com.

L'ABONNÉ DE LA SEMAINE

Chaque semaine, un abonné est tiré au sort et reçoit un album de son choix.



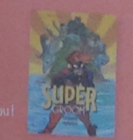
Peio Comet
13 ans, Laloubère

Salut Peio, tu sais que ton prénom est le même que celui d'un auteur célèbre ?

Oui, Peyo. Mon prénom ne s'écrit pas tout à fait pareil ! Mais je connais *Les Schtroumpfs* et *Benoît Brisefer* !

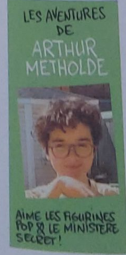
Tu es un fan de *Spirou* ?

Ah oui ! Le journal est très bien. J'aime beaucoup les articles et les BD, je lis à peu près tout. J'adore *SuperGroom* parce qu'à la base c'était un canular et tout s'est retourné contre Spirou ! Le fait que Spirou soit stressé et commette des gaffes malgré lui, c'est très attachant !



LE STRIP DONT VOUS ÊTES LA STAR

Scénario SERGIO SALMA Dessin & Couleur LIBON









MODE D'EMPLOI : Pour devenir vous aussi un personnage de BD, envoyez-nous **une photo** (format carte d'identité), **le nom de votre série préférée** du journal et citez **deux choses que vous aimez dans la vie**. Pour participer, envoyez votre candidature à **pastousalafois@spirou.com**

LA MÉTHODE RAOWL

PEUT-ON ÊTRE COPINE AVEC UNE SORCIÈRE ?

MAIS OUI !
J'AI UN DOUTE.
C'EST UNE POMME MAGIQUE ?
ELLE A LE DON DE FAIRE UN PEU DORMIR...
... JUSTE CENT ANS.
J'AI UN DOUTE.

J'AJOUTE QUELQUES LÉGUMES DANS LA SOU... EUH... BAIN.
C'EST TROP RELAXANT !
J'AI UN DOUTE.
TU PEUX ARROSER MA PLANTE CARNI... EUH... VÉGÉTARIENNE ?
BIEN SÛR !
J'AI UN DOUTE.

ATTRAPE UN POISSON POUR LE DÎNER.
ON VA BIEN SE RÉGALER.
J'AI UN DOUTE.
JE SAIS PAS CE QU'ELLE VA DIRE MAIS J'AI UN GROS DOUTE.
QUELLE MANQUE DE CONFIANCE !
BROSSE BIEN MES TARENTULES VENIMEUSES À GRIFFES EMPOISONNÉES !
HIHI !
ÇA CHATOUILLE QUAND ELLE ME MORDILLE !

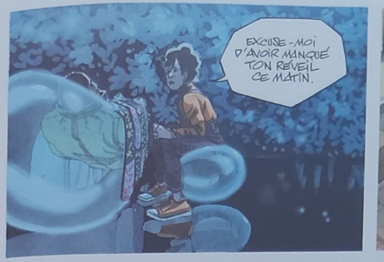
GÉNIAL, UN BALAI DE SORCIÈRE !
JE PEUX L'UTILISER ?
CARRÉMENT ! TU PEUX BALAYER MON TAS DE SALETÉS !
ALORS, PEUT-ON ÊTRE COPINE AVEC UNE SORCIÈRE ?
PAS DU TOUT !
JE N'AI PLUS DE DOUTE !
HOHO !

TEBO

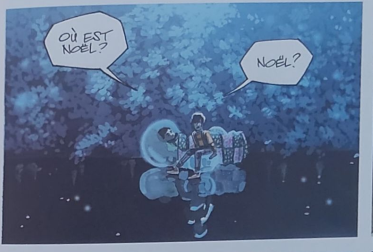
Scénario
VÉRO CAZOT

OLIVE

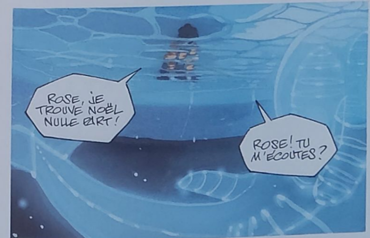
Dessin & Couleur
LUCY MAZEL



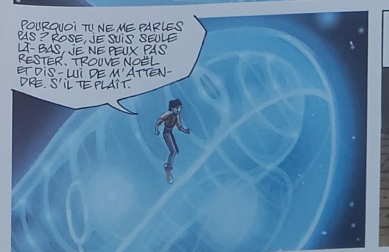






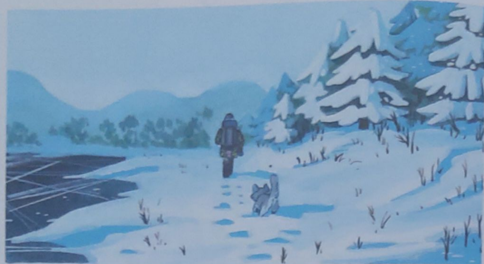














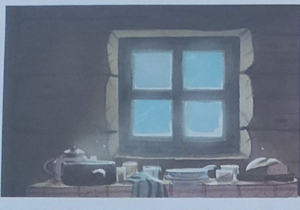




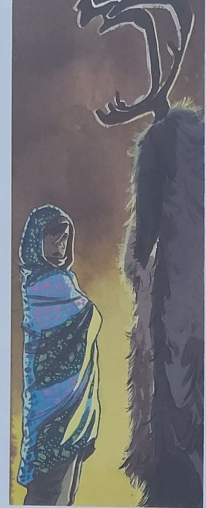


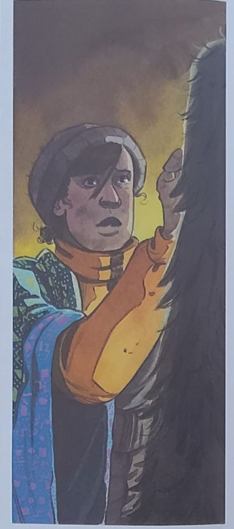
SALUT, VOUS ÊTES BIEN SUR LE RÉPONDEUR DE CHARLIE. LAISSEZ-MOI UN MESSAGE ET JE VOUS RAPPELLERAI DÈS QUE POSSIBLE.
BIIIP
CHARLIE, JE SUIS TOUJOURS DANS LA CABANE, J'AI BESOIN DE TON AIDE.
IL FAUT À TOUT PRIX QUE TU M'ENVOIES... BLIP
...UN CHAUFFEUR.
PAS DE PANIQUE, LE CHIEN. ON N'A PAS BESOIN DU SUD.
CHARLIE NE VA PAS NOUS LAISSER TOMBER.

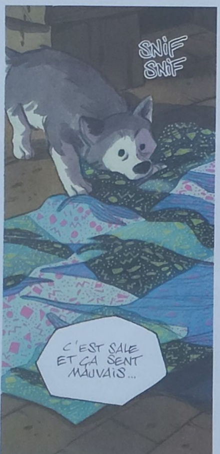
RÉSUMÉ : Des habitants du lac Baïkal ont aidé Olive à se rendre sur la rive ouest, mais la personne à qui ils l'ont confiée lui a pris son manteau et l'a mise à la porte alors qu'il fait - 20 degrés. Olive s'est donc réfugiée dans une cabane abandonnée. Charlie lui a confié un téléphone satellitaire pour qu'elles puissent se contacter en l'absence de réseau, mais Olive a oublié de le recharger...



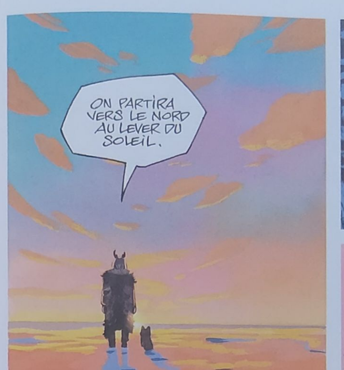










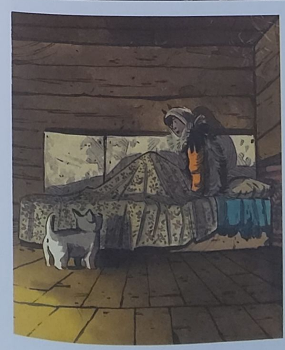


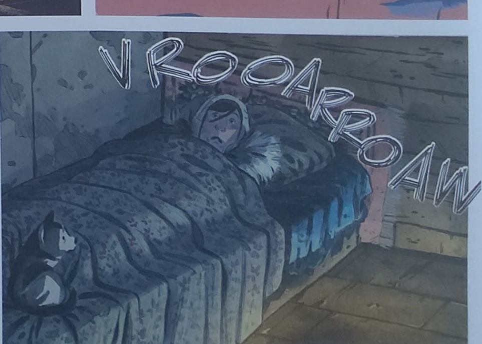


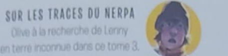








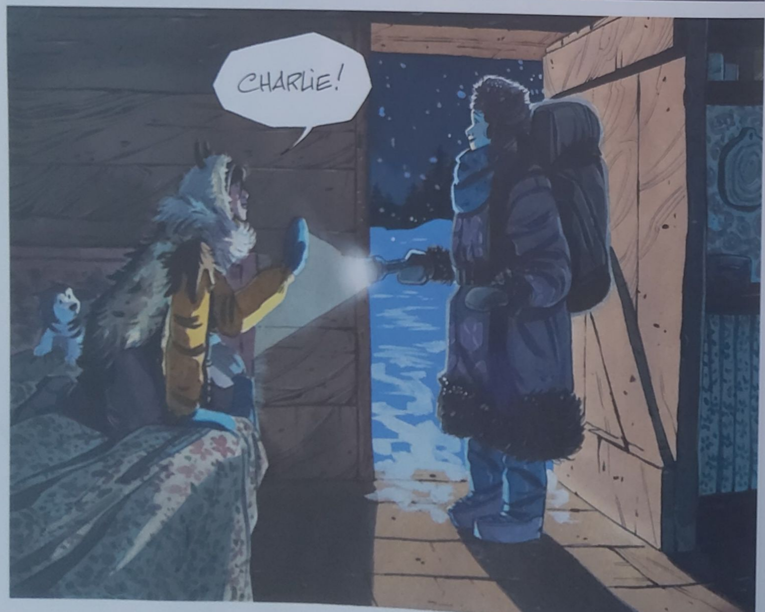






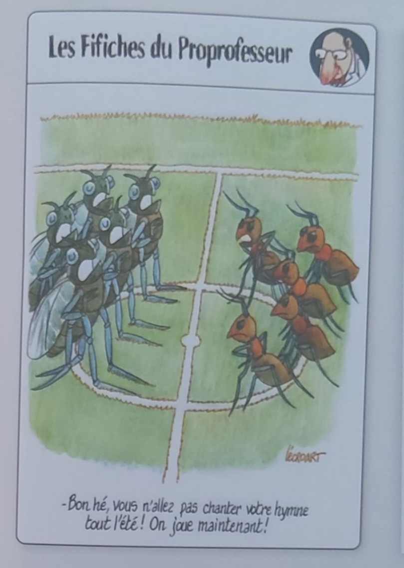




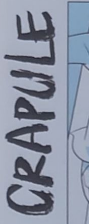


FIN.

LA PAUSE-CARTOON





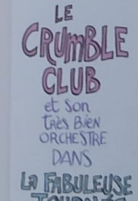








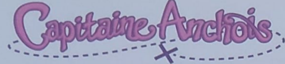











Capitaine Anchois




LES GARS, VENEZ VITE ! AVEC CETTE ACQUISITION, NOUS ALLONS DEVENIR RICHES.
?


VOUS COMPTEZ VENDRE DES TOURS EN BALLON ROMANTIQUES À DE JEUNES MARIÉS ?


NON ! NOUS ALLONS SURVOLER LA FORÊT TROPICALE JUSQU'AU TEMPLE DE LA MOMIE DORÉE !


ASSEZ DISCUTÉ, PARTONS !
HAHA, QUELLE VITESSE ! RIEN NE PEUT NOUS ARRÊTER !
ON NE PEUT PAS S'ARRÊTER ? JE DOIS ALLER AUX TOILETTES.


UNE MONTGOLFIÈRE, ÇA NE S'ARRÊTE PAS COMME ÇA.
MOI AUSSI JE DOIS Y ALLER.


ON SURVOLE LA JUNGLE. IL N'Y A PAS DE TOILETTES, ICI !
ET LÀ ?


TOILETTES 24/7
?


ÇA Y EST ? ON PEUT CONTINUER ?


ET VOUS, VOUS N'Y ALLEZ PAS ? C'EST ENCORE LOIN.
LOUIS, JE NE SUIS PLUS UN ENFANT.


PLUS TARD.
?
LE TEMPLE !


BEAUCOUP PLUS TARD.
Pas de pillages de Tombes après 22 h.
HAHA, NOUS SOMMES RICHES !


STOP!
VOUS AVEZ UTILISÉ NOS TOILETTES SANS PAYER ! L'UNION DES DAMES PIPI PROTESTE !
?!


NOUS PRENONS CE TRÉSOR EN COMPENSATION. NOUS AVONS DÛ VOUS POURSUIVRE PENDANT 300 KM DANS LA JUNGLE.
PAF!
IDIOTS ! VOUS NE POUVIEZ PAS ATTENDRE QU'ON SOIT DANS LE TEMPLE POUR FAIRE VOTRE COMMISSION ?!


RWAAH!


QUI A TROUBLÉ MON REPOS ÉTERNEL EN UTILISANT MES BANDELETTES COMME DU PAPIER WC ?
OH NON, FUYONS !


ESPÉRONS QU'IL DOIVE ALLER AUX TOILETTES À UN MOMENT DONNÉ.
RWAAH!

Scénario
DAV

Pèrnille

Dessin CYRIL TRICHET
Couleur ESTEBAN















Scénario
FABIEN VEHLMANN

seuls

Dessin BRUNO GAZZOTTI
Couleur USAGI

Les âmes tigrées



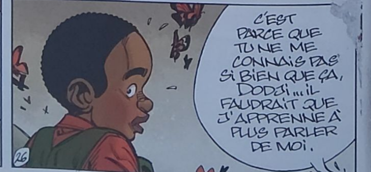






BEN OUI, C'EST POUR ÇA QUE J'DOIS ÊTRE AVEC VOUS ! FAUT LUI MONTRER QU'ON EST TOUS LÀ POUR L'AIDER !!



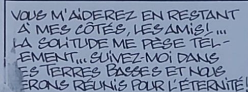










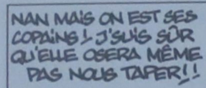








RÉSUMÉ · Alors que Camille a été zombifiée en devenant l'Enfant-Minuit, ses anciens amis, Leila, Dodji, Yvan et Terry, sont enfin réunis. Grâce à la tête du Maître-Fou, ils ont découvert qu'ils avaient tous un pouvoir spécial. Yvan, par exemple, a le pouvoir de dézombifier les enfants des Dernières Familles. Dodji, qui a dérobé une clé magique au Maître-Fou, sait comment utiliser ce pouvoir spécial…



























































À SUIVRE...

KID PADDLE

Scénario MIDAM & BENIN

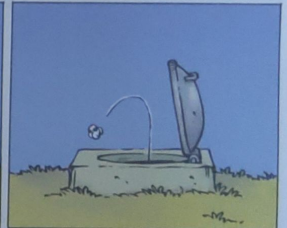
Dessin MIDAM & ADAM
Couleur ANGÈLE

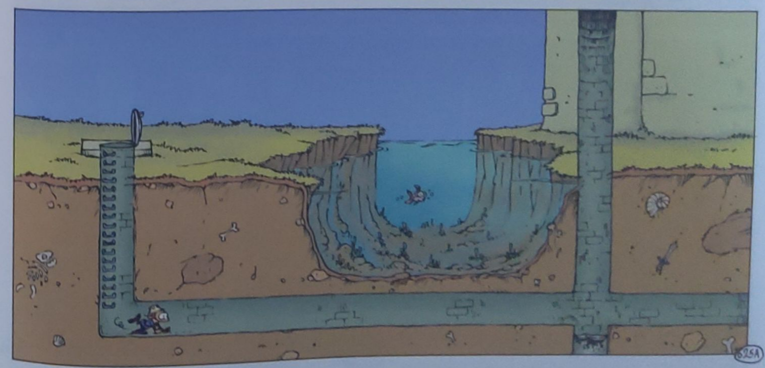






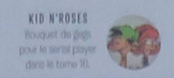




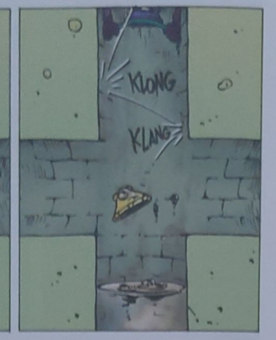


KID N'ROSES

Bouquet de gags pour le serial player dans le tome 10.







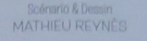




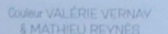












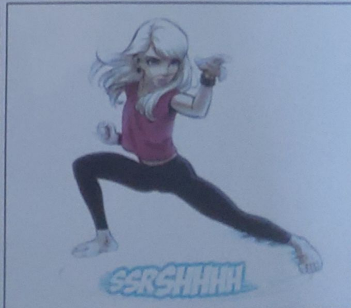




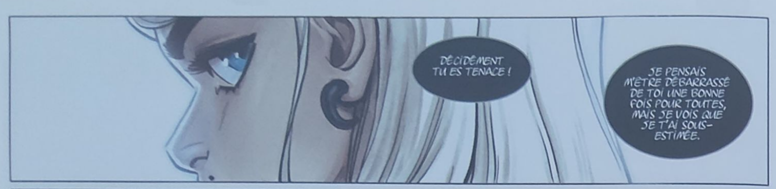








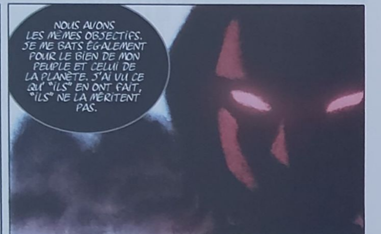
RÉSUMÉ : En analysant les ondes électromagnétiques émises par les super-pouvoirs, Karl a pu détecter une activité inhabituelle en plein désert jordanien. D'après lui, le tombeau de Nememtoth se trouverait là. Walter va tenter d'obtenir le soutien du Conseil pour envoyer Harmony, Payne et Karl sur place. Le temps presse, car Azhel a pris le contrôle de Mika et lui a donné une puissance inimaginable...

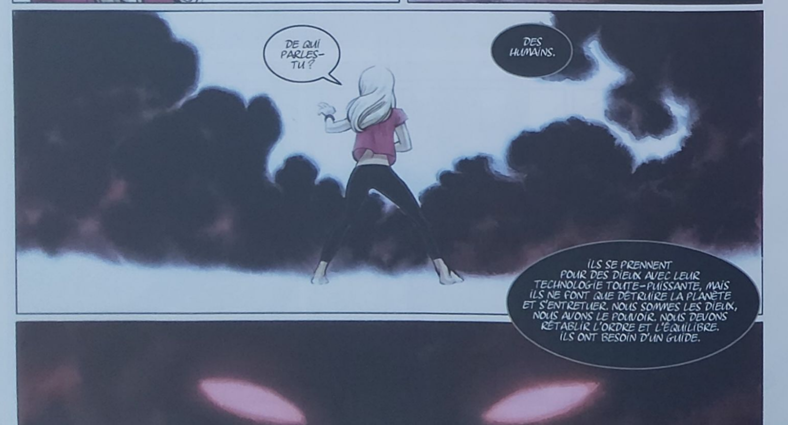








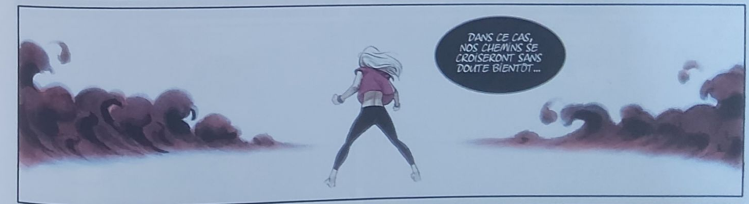


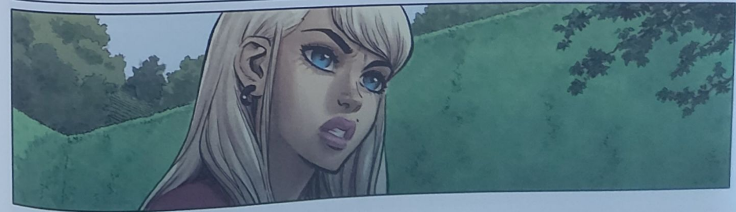


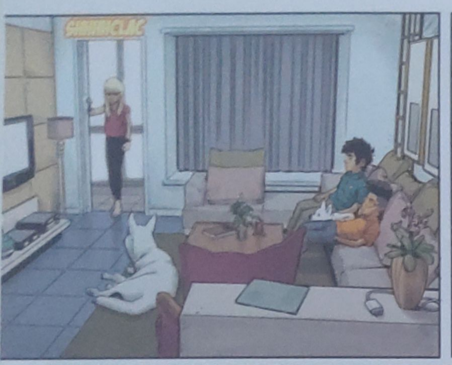


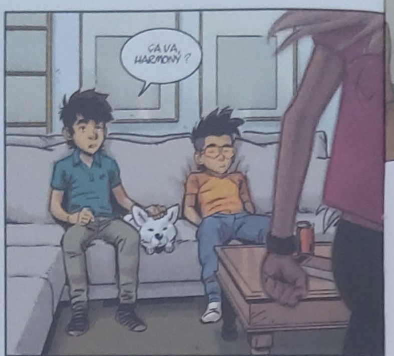




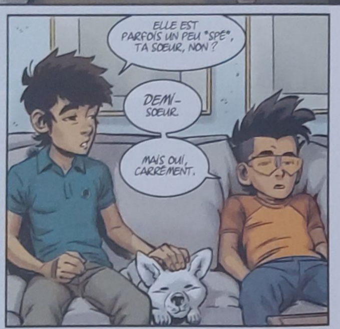






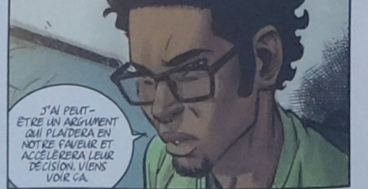












J'AI ANALYSÉ LES TOUT DERNIERS RELEVÉS DES SATELLITES, ET AU COURS DES DERNIÈRES 48 HEURES, J'AI REPÉRÉ DE NOMBREUSES NOUVELLES SOURCES ÉPARPILLÉES DANS LE PAYS.

J'AI FOUILLÉ UN PEU SUR LE NET ET REGARDÉ LES NEWS DANS CES ZONES ET J'AI CONSTATÉ QU'ELLES CORRESPONDENT À DES FAITS "ÉTRANGES" IMPLIQUANT DES ADOLESCENTS.

VOLS, INCENDIES, AGRESSIONS, ACCIDENTS...

DANS LA MAJORITÉ DES CAS, LES SUSPECTS INTER-PELLÉS ONT MOINS DE 16 ANS...

ET TU PENSES QUE C'EST LIÉ AUX ÉCHOS CAPTÉS ?

CE NE SONT PEUT-ÊTRE QUE DES COÏNCIDENCES MAIS ÇA RESSEMBLE FORTEMENT À UNE SÉRIE D'ÉVEILS...

AUTANT EN SI PEU DE TEMPS ?

JE PENSE QUE C'EST LIÉ AU RETOUR D'AZHEL. JE PENSE QU'IL RECRUTE.

BON SANG...

IL N'Y A PLUS DE TEMPS À PERDRE. PRÉVIENS HARMONY ET PAYNE, VOUS PARTEZ DEMAIN. JE M'OCCUPE DE TOUT, TANT PIS POUR LE CONSEIL !

À SUIVRE...

Scénario, Dessin & Couleur
BERTSCHY





4812







4813

QUI ESPÈRES-TU RENCONTRER EN FAISANT UNE GRIMACE?





4814







4815







Professeur(s)
PASCAL J. COLPRON & PASCAL C. COLPRON

LA LEÇON DE BD

Vous aussi, recevez les conseils éclairés d'un véritable professionnel en envoyant vos planches à pastousalafois@spirou.com.

UNE PLANCHE ENVOYÉE PAR
Camille de la Bretesche
12 ans, Nice

SALUTATIONS, BÉDÉISTES EN HERBE! VOICI L'ENVOI DE CAMILLE DE LA BRETESHE.
NOM PRÉDESTINÉ POUR LA BD! ÇA SONNE COMME L'ILLUSTRE BRETÉCHER.
C'EST BIEN, C'EST BIEN...
BEL EMPLOI D'UNE COMPOSITION HORIZONTALE POUR LA 1re CASE! ÇA SUGGÈRE BIEN LE LARGE, LA LENTEUR.
OUI, MAIS ICI, LES TRAITS CONVERGENTS DU MÂT, DES VOILES, DE L'HORIZON ET DES COLLINES QUI SE JETTENT DANS LA MER FORMENT CE QU'ON APPELLE UN NŒUD GRAPHIQUE.
POUR ÉVITER CET ACCIDENT VISUEL, IL FAUT VEILLER À CE QUE LES CHOSES QUE TU DESSINES SOIENT OU BIEN CHEVAUCHÉES...
(CE QUI CONTRIBUE D'AILLEURS À DONNER DE LA PROFONDEUR À TON IMAGE.)
CHEVAUCHEMENT
ZWIP!
...OU BIEN CLAIREMENT DISTANCÉES.
WHAM!
D'UNE CASE À L'AUTRE, TON PERSONNAGE EST COHÉRENT...
...ET LA VIE AQUATIQUE EST JOLIMENT REPRÉSENTÉE.
AVEC LES DAUPHINS MAJESTUEUX
ET TOUTS LES POISSONS MULTICOLORES
ET LES MULTITUDES DE COREAUX
« CORAUX », PAS DE E. ET DANS LA CASE D'AVANT, « TOUS CES », ET NON « TOUTS SES ».
BAH, PAS GRAVE, IL Y A TOUJOURS QUELQU'UN À LA RÉDAC QUI VA RELIRE ET CORRIGER L'ORTHOGRAPHE AVANT LA PUBLICATION!
SINON L'ŒIL DU LECTEUR EST ATTIRÉ LÀ OÙ IL Y A LE NŒUD GRAPHIQUE...
...ET LE CERVEAU INTERPRÈTE LE TOUT COMME UN SEUL ÉLÉMENT.
AAAAH! MAIS QU'EST-CE QUE... ?!!
BEURK
SCHWÖMPzzz
SPLOSH
DRÔLE DE MANIÈRE DE DESSINER LE JET DE VOMI...
EN PLUS, CET AUTRE PERSONNAGE A UN GRAVE PROBLÈME AVEC SES BRAS QUI PLIENT DANS LE MAUVAIS SENS... EUUAAARGH!
BEAUCOUP D'ESPACE INUTILISÉ DANS CE COIN... LA BULLE DE LA CHUTE AURAIT PEUT-ÊTRE ÉTÉ MIEUX PLACÉE LÀ ?
ESPÈCE D'ANDOUILLE, TU NOUS AS FAIT FUSIONNER! GNIIIIII!
MAIS QU'EST-CE QU'ON VA FAIRE, MAINTENANT ?!?
À SUIVRE

Un bon p'tit truc

NOTRE FAÇON DE LIRE, DE GAUCHE À DROITE ET DE HAUT EN BAS, DÉTERMINE L'ORDRE DE LECTURE DES CASES DANS UNE PLANCHE...
MAIS AUSSI À L'INTÉRIEUR DES CASES!
C'EST POURQUOI ON TENTE AUTANT QUE POSSIBLE...
DE DISPOSER LES BULLES DE DIALOGUE DE CETTE MÊME FAÇON?
OUAIP. SINON CE SERAIT TROP DUR À COMPRENDRE.
ET POUR CETTE RAISON...
FUI, FUI FUI.
...LE MOUVEMENT VERS LA DROITE D'UNE CASE ÉVOQUE UN DÉPART...
...TANDIS QUE L'INVERSE ÉVOQUE PLUTÔT UN RETOUR.
LA LA LA.
DE MÊME, UN MOUVEMENT SEMBLERA PLUS RAPIDE S'IL EST DESSINÉ DANS LE SENS DE LECTURE!
VVVVVVRAAAAAA
L'INVERSE EST ÉGALEMENT VRAI.
BIIIP! BIIIP! BIIIP! BIIIP!
(SIIII LEEEENT...)
POUR CETTE RAISON IL EST RECOMMANDÉ DE DESSINER LES CHUTES DE HAUT EN BAS.
AAAAAAAAAA
PAW

Scénario
CARBONE

La boîte à musique

Dessin & Couleur
GIJÉ



















Les plumes d'aigle douce













RÉSUMÉ : Télio a fait appel à son ami Belvenus, le papa d'Edgar, pour aller au secours de Nola, qui a été emportée par une aigle douce dans son nid. Mais la jeune fille ayant réussi à apprivoiser l'oiseau, nul besoin de le tuer pour obtenir ses plumes. D'autant plus que l'aigle douce a laissé Nola prendre le duvet qui se trouvait dans le nid. Reste à savoir si le duvet sera aussi efficace que les plumes...





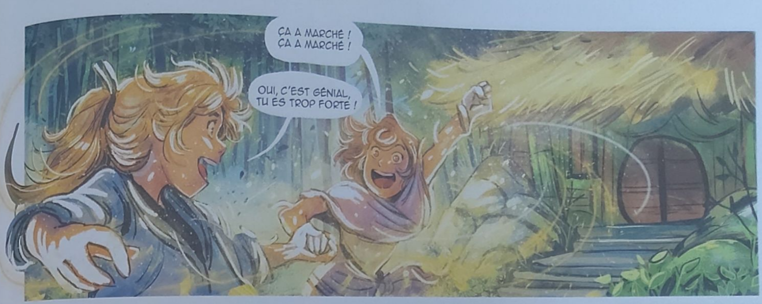












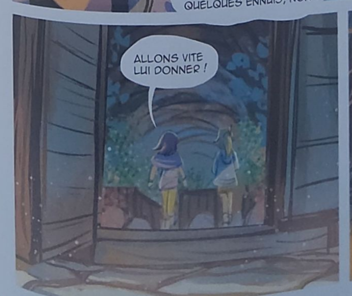














ON A LES PLUMES !

HOURRA !

QU'EST-CE QUE JE SUIS CONTENT DE VOUS VOIR !

VITE, DONNEZ-LES-MOI !

TIENS, ANTON !

MERCI NOLA, MAIS IL Y A...

OUI, IL Y A DU DUVET, MAIS ÇA VA MARCHER !

POURVU QU'ELLE AIT RAISON...

POURVU QUE LE DUVET SOIT AUSSI EFFICACE...

ALORS, ANTON ?

IL FAUT REMUER ET PORTER À ÉBULLITION...

PENDANT CE TEMPS-LÀ, VOUS ALLEZ ME RACONTER COMMENT VOUS AVEZ RÉUSSI À AVOIR CES PLUMES.

AVANT IL FAUT QU'ON PARLE...

À SUIVRE...


B.B.R.
(LE JEU NON VIDÉO)
LE JEU ET LA RÉALITÉ SEMBLENT SE MÉLANGER AUX YEUX DE LOUCA.
AIDE-LE À CLARIFIER LA SITUATION !
BRANE A LAISSÉ TOMBER SON ARME QUELQUE PART DANS LE DÉCOR.
1
TROUVE-LA AVANT LUI !
LE JEU A L'AIR D'AVOIR BUGGÉ PUISQU'UN PERSONNAGE APPARAÎT DEUX FOIS DANS LA FOULE.
4
TROUVE LEQUEL !
ALLEZ LOUCA!!!
HC QSGQ NPCR Y AMLQGBCPCP JY NCRYLOSC CR JC NGLE-NMLE AMKKC BCQ QNMPRQ KYGQ JY GJ LC DYSR NYQ NMSQQCP.
TRADUIS LA PENSÉE DU COACH SACHANT QUE A=C; B=D; ETC.
5
AVRIL ... JUIN
J'
AVRIL MAI JUIN
!!
2
DÉCRYPTE CE RÉBUS POUR COMPRENDRE LES PLAINTES DU PRÉSENTATEUR !
TAP TAP TAP
3
TROUVE LES 7 TÊTES DE MORT DES CONCURRENTS TOMBÉS AU COMBAT !
6
TROUVE LES 12 LETTRES CACHÉES DANS LE DÉCOR ET REMETS-LES DANS L'ORDRE POUR TROUVER LE CODE DE TRICHE.

EN DIRECT DU FUTUR

La production de la série animée *Les filles de Dad* se poursuit. Cette semaine, Nob rencontre la cheffe animatrice Céline Papazian.

DAD en mouvement

NOB **En quoi consiste la fonction de cheffe animatrice ?**

CÉLINE PAPAZIAN Je fixe la grammaire de référence de la série. Je chapeaute les animateurs, je fais en sorte que l'animation soit cohérente, je corrige des plans. Ça s'apparente à un rôle de chef d'orchestre.

Les albums t'aident-ils pour animer les personnages ?

> C'est bien sûr une base créative immense. En revanche, on doit faire un gros travail d'adaptation technique. En bande dessinée, on peut se permettre pas mal d'ellipses qui ne nuiront pas à la lecture. En dessin animé, ça n'est pas possible. On doit s'assurer en amont que les tailles des personnages, les distances qu'ils parcourent ou les lieux qu'ils traversent soient très précis. Comme un architecte ou un metteur en scène au théâtre, on doit maîtriser l'espace dans lequel vont évoluer nos personnages. Tout doit être raccord.

Tu fais des plans comme un architecte ?

> En quelque sorte. C'est la phase d'un dessin animé qu'on appelle le lay-out. On définit les trajectoires des personnages au sein des décors. C'est beaucoup moins libre que dans la bande dessinée.

Est-ce que les différents personnages doivent être animés avec des styles différents ?

> Oui, on a défini leurs psychologies avec toi. Ça nous aide à les cerner, à savoir s'ils bougeront plus ou moins vite. Le rythme des mouvements de Dad ne sera bien sûr pas le même que celui de Roxane qui est une vraie pile électrique. Mais un bon animateur sait tout faire bouger, vite ou lentement. Plus un personnage est mou, plus il nécessitera de dessins pour décomposer ses mouvements !

Living with Dad

Dad et ses filles en version dessin animé.

LA SEMAINE PROCHAINE

Numéro SPÉCIAL gentiment flippant

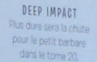


ET POUR LES ABONNÉS:
Masques
MORT ET DÉTERRÉ

Scénario MIDAM & PATELIN
Dessin MIDAM & ADAM
Couleur ANGÈLE



DEEP IMPACT
Plus dure sera la chute pour le petit barbare dans le tome 20.





















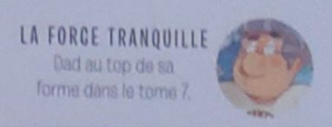






Scénario, Dessin & Couleur
NOB



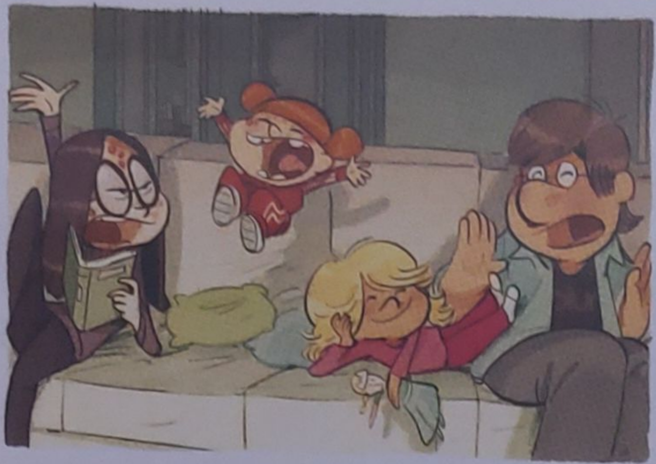


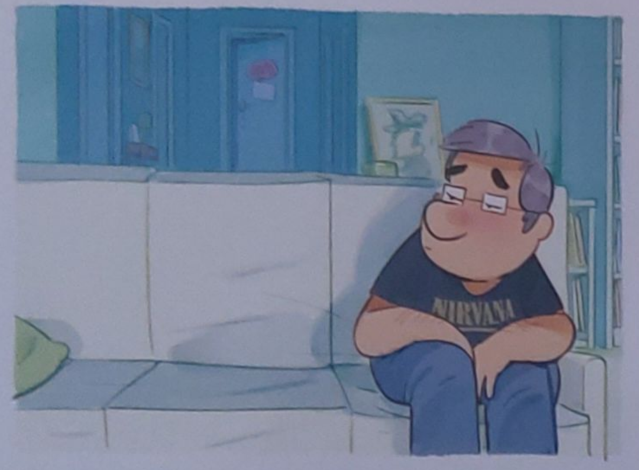
LA FORCE TRANQUILLE
Dad au top de sa forme dans le tome 7.



















L 14200 - 4357 - F: 2,70 €
CAN : 4.49 $ CAN - CH : 3.90 CHF
DOM S : 3.20 € - DOM A : 3.50 €
MAR : 38 MAD